Master System®

178

BATMAN RETURNS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

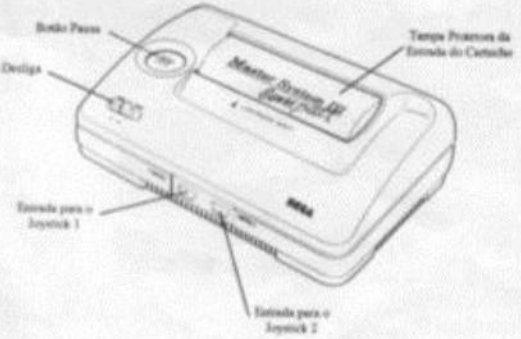
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.

2. Coloque o cartucho BATMAN RETURNS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.

3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

4. BATMAN RETURNS é para apenas um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

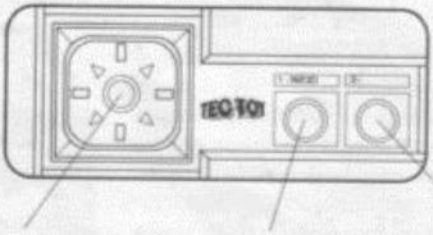


A Cidade em Perigo!

Gotham City – uma mistura bizarra de arquitetura moderna e antiga. Velhos edifícios decadentes são sustentados por vigas de aço, os encanamentos estão enferrujados, as ruas são palidamente iluminadas por luzes amarelas desbotadas. Abaixo da cidade corre um esgoto de água negra, cheio de criaturas monstruosas.

Esta é a cidade de Batman, a que ele jurou proteger. O Pingüim reclamou seus direitos sobre ela, e o dever de Batman é livrar Gotham dessa nova ameaça. Há cinco estágios para ele enfrentar, e diferentes áreas em cada estágio, sendo que o chefe de cada estágio é mais forte que os anteriores. Chegou a hora, Batman. Prepare-se para a batalha!

Assuma o Controle!



Botão Direcional (Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para esquerda ou direita, na Tela de Estágio, para escolher o caminho que você seguirá na cidade de Gotham.
- Pressione para esquerda ou direita para fazer Batman andar nestas direções.
- Pressione para baixo para fazer Batman agachar.

Botão 1

- Pressione para lançar o Batarang.
- Pressione para iniciar o jogo.

Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione quando estiver no meio do pulo, para disparar a Bat-corda.
- Pressione para iniciar o jogo.

Técnicas e Equipamentos Especiais

Batman pode usar seu equipamento de várias maneiras. Aprenda como usar bem o equipamento para salvar Gotham City das garras do perverso Pingüim e seus capangas!

Batarang: Esta é a principal arma de Batman, usada para destruir seus inimigos com rapidez e eficiência. À medida que Batman caminha pela cidade, ele encontrará objetos que aumentarão a velocidade e a força do Batarang.

- Lance o Batarang nos inimigos que estiverem à sua frente. Apenas um lançamento poderá derrubá-los!
- Salte e lance o Batarang sobre os inimigos que estiverem acima de Batman. Eles nunca perceberão sua chegada!
- Você também poderá usar o Batarang para abrir os Marcadores de Objetos. Lance o Batarang no marcador e quando o objeto cair, ande sobre ele para pegá-lo.

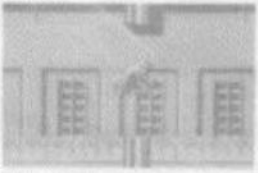
Bat-corda: Você deve aprender a usar bem esta arma ou não será capaz de passar pelos vilões que estarão prontos para pegá-lo.

- A Bat-corda pode ser usada para abrir os Marcadores de Objetos. Fique bem embaixo do marcador, pule e atire a Bat-corda na direção do Marcador. Quando ele abrir, ande sobre o objeto para pegá-lo.

- Use a Bat-corda para fazer Batman chegar até as saliências que são muito altas para se alcançar pulando. Pressione o Botão 2 para pular e depois pressione novamente e mantenha-o pressionado para disparar a Bat-corda. Pressione o Botão D para cima para que Batman seja puxado para cima, e em seguida o Botão 1 para que ele suba na saliência. Se você decidir não subir mais nesta saliência, pressione o Botão D para baixo e o Botão 2 para se soltar e pular para baixo.

- Dispare a Bat-corda quando Batman estiver embaixo de uma saliência, para subir direto, ou quando ele estiver correndo, para dar um Balanço Poderoso. Esta técnica será importante em algumas situações, por isso pratique-a muitas vezes. Quando Batman estiver pendurado, pressione o Botão D para a esquerda e para a direita para começar a balançar. Solte quando Batman atingir o ponto mais alto no balanço para impulsioná-lo sobre as cabeças dos inimigos ou através de abismos perigosos.

- E finalmente, você também poderá usar a Bat-corda em certas situações para atingir inimigos. Pule na direção do inimigo e pressione o Botão 2 para atingi-lo.



A Bat-Planada

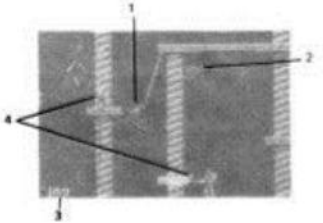
- Mantenha o Botão 2 pressionado após o pulo de Batman para que ele use sua capa para planar na direção em que estiver indo. Ele não pode planar por uma grande distância, mas esta é uma manobra muito útil quando você necessitar de um pouco mais de distância horizontal.

Iniciando

Após a Tela como o logotipo Sega, segue-se a Tela de Apresentação. Pressione o Botão 1 ou 2 para iniciar o jogo.

A próxima tela é a Tela de Seleção de Rota. Você deve escolher entre ROUTE 1 (Rota 1) ou ROUTE 2 (Rota 2). Use o Botão D para iluminar sua escolha e depois pressione o Botão 2 para começar o jogo.

Sinais da Tela



1. Batman
2. Marcador de Objetos
3. Vidas Restantes
4. Inimigos

Objetos

Há três tipos de objetos espalhados por Gotham City. Um acrescenta uma vida, o segundo aumenta a força e distância do Batarang e o terceiro aumenta a velocidade de Batman. Cada objeto está dentro de um Marcador em forma de morcego. Para abrir o Marcador de Objetos e liberar o que ele guarda, use o Batarang ou a Bat-corda, e então ande sobre o objeto para pegá-lo.

NOTA: Quando Batman é derrubado, a velocidade dele e o alcance do Batarang diminuem.

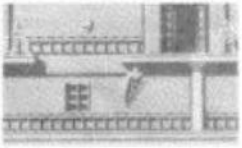
- O objeto amarelo aumenta a velocidade de Batman.
- O objeto laranja acrescenta uma vida para Batman.
- O objeto cinza aumenta a força e a distância do Batarang. Quanto mais destes objetos você conseguir, maior será a distância e a velocidade do Batarang quando for lançado.

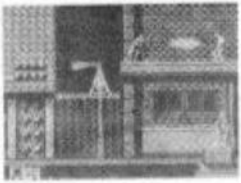
Fim de Jogo

Cada vez que Batman for atingido por um inimigo ele perderá uma vida. Se ele perder todas as suas vidas, a Tela de Continuação irá aparecer. Você pode escolher entre continuar a batalha a partir do começo do estágio em que estava ou terminar o jogo nesse ponto. Mova o cursor pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita, e escolha pressionando o Botão 1. Se você escolher YES (Sim), a tela do estágio que você havia começado irá aparecer, e você poderá escolher a rota. Se você escolher NO (Não), o logotipo Sega vai aparecer, seguido pela Tela de Apresentação.

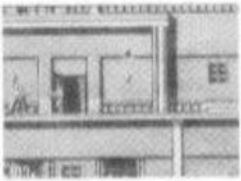
Batalha em Gotham City

Os cidadãos de Gotham City estão sendo ameaçados por uma nova horda de bandidos cruéis. A Gangue do Circo do Triângulo Vermelho está na cidade e o terror é a maior atração! Batman terá que lutar contra os capangas do Pingüim, e, depois de cada estágio, ele ainda terá que enfrentar um dos chefes do terrível vilão, até mesmo a Mulher Gato! No final, Batman ficará cara-a-cara com o Pingüim em pessoa!

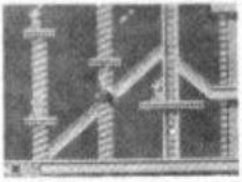




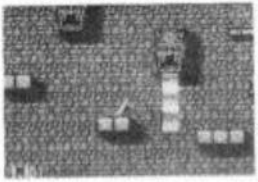
Estágio 1: Batman está tentando limpar as ruas de Gotham. Mas um grupo de bandidos está pretendendo limpar as ruas com a capa do Cavaleiro das Trevas! Há alguns brigões de rua mal-educados e bandidos com lança-chamas que precisam aprender boas maneiras.



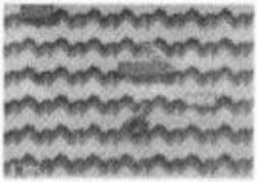
Estágio 2: A ação acontece em um lugar fechado, quando o Cavaleiro das Trevas persegue os desordeiros dentro de uma loja de departamentos. Vagabundos atiradores de bomba e salas cheias de armadilhas tornam as coisas duras para Batman! E, se você acha que esse é o problema, o chefe deste estágio é a Mulher Gato, a colecionadora de chicotes!



Estágio 3: Muito acima das ruas de Gotham, nosso herói abre caminho pelos telhados, enquanto elementos criminosos dificultam a sua vida. Atiradoras de facas e vagabundos desqualificados são alguns dos desafios que Batman encontrará.



Estágio 4: O sombrio sistema de esgoto embaixo de Gotham City é o cenário da próxima batalha. A ação é incessante, e Batman pula sobre os canos de esgoto, luta contra pingüins lançadores de foguetes e distribui socos em horrorosas loiras que atiram bombas.



Estágio 5: O labirinto de esgotos continua à medida que Batman persegue incansavelmente o esperto Pingüim. Mas, entre Batman e o seu objetivo, estão inimigos muito persistentes e alguns abismos traiçoeiros.

Dicas Úteis

- A Bat-corda é um equipamento muito versátil e é muito importante dominar seu uso para destruir os inimigos e atravessar os estágios com sucesso.

- Você vai precisar de muita prática com a Bat-corda à medida que progredir pelos vários estágios. Como não há limite de tempo neste jogo, é uma boa idéia aperfeiçoar sua técnica em um lugar seguro.

- Só é preciso um tiro para derrubar Batman, e quando isto acontece ele perde uma vida. Não se arrisque: use o Batarang sempre que possível, para evitar ser atingido!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II

Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamento do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX

© 1991 Les Éditions Albert René - Goscinny - Uderzo

Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

Batman e todos os elementos relacionados são propriedade da DC Comics Inc. ™ & © 1993, autorizados pela Warner Bros. Consumer Produtos. Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS